

UMIKO

Nombre del estudiante: Yu Chen

Nombre del tutor: Cristina Peláez Navarrete

Curso: 2014/2015

2. Resumen (máx. 300 palabras):

En este proyecto artístico transformo, mediante una metáfora narrativa-visual, la experiencia real de la cirugía de un tumor cerebral en un viaje bajo el mar. Expreso esta idea a través de la ilustración utilizando un formato cercano a la novela gráfica en soporte físico de álbum ilustrado con ilustraciones realizadas íntegramente en formato digital. Mediante imágenes cromáticas y detalladas ambientadas en un supuesto fondo de mar, muestro escenas que ejemplifican los distintos pasos por los que atraviesa la cirugía, ésta a su vez la represento con tonos monocromos. Busco una finalidad educativa, estimulante y concluir con una moraleja por lo que, de tratarse de una narración, estaría dentro del género fábula.

Palabras claves : Realidad e imaginación, colores y monocromo, enfermedades y aventuras, ilustración.

Introducción

Durante un tiempo, estuve trabajando en el Centro de Minusvalía Municipal como ayudante de actividades extra de las personas allí ingresadas. Me encontré con que muchas de ellas tenían dificultades de comunicación, y las imágenes gráficas los ayudan y orientan en lo que tienen que hacer.

Cuando les enseño como dibujar, dicen sentir un placer indescriptible, y yo creo sinceramente que en aquel momento salvamos, por una parte, la distancia provocada por mi idioma, extranjero para ellos, y por otra, la que nos separa debido a sus problemas de superación de capacidades y competencias para la mayoría de la sociedad, normales.

Cuando se sienten contentos al terminar de hacer el trabajo creativo (cartas pintadas, dibujos ...) y encuentran belleza en lo que hicieron, me siento complacida y reafirmo mi confianza sobre la afirmación de que el arte ayuda a la gente.

Por otra parte, fui una niña nacida prematuramente, esta fue la razón principal de que durante mi infancia estuviera largo tiempo leyendo, así que debo a mi propia experiencia mi afición por los libros y de éstos, muy especialmente por los álbumes de imágenes. Ellos enriquecieron mi infancia y en ellos encontré valores morales, reflexiones y valores de la belleza por primera vez.

Si, como dice el diccionario de la RAE, “el arte es entendido generalmente como cualquier actividad o producto realizado por el ser humano con una finalidad estética y también comunicativa, mediante la cual se expresan ideas, emociones o, en general, una visión del mundo”, creo que el arte como elemento para hacer más sencilla la vida a personas que pasan por dificultades es por donde quiero orientar mi faceta artística y a lo que debo dedicarme profesionalmente. arte es lo que debo dedicar.

Por ello decidí que para Trabajo Fin de Grado y como colofón a mi periodo de

aprendizaje académico que voy a hacer un proyecto con el objetivo principal de ayudar a otras personas, concretamente, un álbum cuyas imágenes puedan alguna vez animar a un paciente a enfrentarse a su enfermedad y ser optimista frente a la oportunidad de curarse.

3. Descripción detallada y razonada de la idea que fundamenta el discurso del trabajo realizado.

Mi padre es médico y mi madre enfermera, por lo que es completamente lógico que de pequeña quisiera ser médico. Actualmente, además me resultan intrigantes las enfermedades de ser humano, tanto las físicas como las mentales, no se trata de un interés científico, es simple curiosidad ligada a la morbosidad, por lo que me he aficionado a investigar sobre las ciencias médicas.

Y aunque finalmente elegí el camino de creación artística, lo cierto es que en muchas de mis obras se percibe mi afición por ese campo.

Desde hace bastante tiempo investigo (a un nivel más profesional) sobre el cómic manga el álbum ilustrado. Del cómic manga me interesa especialmente la expresión corporal para transmitir movimiento y la exagerada teatralidad de sus gestos para contar visualmente actitudes y estados de ánimo. Me interesa además la narrativa, la secuencia visual para relatar la historia por supuesto, la finalidad que esconde tras el argumento, es decir, la razón que ha llevado al autor a realizar esta, y no otra obra.

Por ejemplo, es para mi una referencia la serie Haibane Renmei (灰羽連盟?), traducida por el autor como La Federación de las Plumas de Carbón¹, un conjunto de dōjinshi escritos e ilustrados por Yoshitoshi Abe que fueron adaptados a una serie de animé de 13 episodios de duración. La historia gira en torno a aspectos como el sueño, la memoria, el significado del nombre, el olvido y el pecado.

La serie está contada desde el punto de vista de Rakka, la protagonista, que no tiene

¹ Literalmente significa plumas de color gris.

idea de qué está pasando e irá descubriendo el mundo al tiempo que a si misma ya que nació después de un sueño y carece del recuerdo del pasado .

Menciono esta serie porque después de verla y especialmente tras la sorpresa del final, sentí especial curiosidad por ella y decidí dedicarle un tiempo a investigarla, La historia se ambienta en el mundo después del suicidio de los hombres. Éstos son muertos que no pueden descansar, viven en el espacio intermedio entre dos mundos en un inframundo asiático² , deben terminar o aprender de sus deberes para poder reencarnarse.

En este caso, la vida corriente de esos personajes representa el aprendizaje entre los conflictos, las dificultades y los arrepentimientos para asegurarse su propia existencia, y así, en la nueva vida, no repetir la misma tragedia.

Por eso mismo me emocionó, la serie en si es una búsqueda de la respuesta del nacimiento, y su significación está oculta es tan positiva poética narración.

Quizá son los valores sociales en Asia, especialmente en ciudades y capitales de Japón y Taiwan, tan estrictos y cerrados, los que provocan el alto número de suicidios, y esto ha servido de inspiración al autor o han favorecido la aparición de esta y otras obras que concentran en el motivo fundamental la lucha frente la adversidad, buscando alentar a los hombres de una manera reservada e indirecta.

Por supuesto, también es cierto que en la actualidad por encima de todo parece estar

² En el estudio de la mitología y la religión, el inframundo es un término genérico aproximadamente equivalente al término laico "más allá", haciendo referencia a cualquier lugar al que vayan las almas de los muertos, existen varias formas.

abastecer el gusto del público; lo que explica que muchos de los cómics mangas y de las series anime de hoy en día se vuelvan carentes de calidad y sin connotaciones significantes.



(ilustración del autor- Yoshitoshi Abe)

En mi proyecto le he dado una gran importancia al significado subyacente de la obra, por ello he visto fundamental trabajar con un medio que domino. Para lograr el éxito en la transmisión del mensaje psicológico, he recurrido a la ilustración como medio plástico.

Al ser un arte popular es fácil que llegue a gran número de personas, puede ser un medio adecuado para transmitir el mensaje que yo quiero dar:Mostrar una forma diferente de enfrentarse a una grave enfermedad y a una arriesgada operación.

La ilustración tiene la ventaja de ser un lenguaje nos lleva fácilmente a entender la narración, no importa la edad ni tampoco nos restringe por el nivel cognitivo del individuo, permite juegos de poema visual, texto y argumento.

En mi caso me he concentrado en las imágenes, quería potenciar el efecto visual por lo cual he eliminado el texto. El hecho de ser una extranjera y de enfrentarme al

problema de comunicación que supone estar rodeado de personas que no hablan mi idioma me inspiró para trabajar un proyecto exclusivamente con imágenes

Como he dicho, hay una razón muy importante que justifica que escogiera la ilustración como pilar fundamental de mi trabajo y es que ésta es mi mejor habilidad plástica y comunicativa. Si la finalidad de esta asignatura es mostrar nuestras capacidades tras el aprendizaje de esta carrera universitaria, debo decir que la organización del tiempo, escoger de las ideas, la autoevaluación han sido fundamentales aquí y forman parte del estudio extra y de las teorías que estudiamos en la facultad.

Profesional y personalmente me interesan más los conceptos de una imagen que la imagen en sí misma. Encuentro dificultad en transmitir muchas de mis ideas, me cuesta ejecutarlas por mi propia impaciencia y un nivel de exigencia excesivo; me cuesta saber hasta donde tengo que llegar para lograr un trabajo con calidad, para mostrar mi mejor habilidad frente al público y para lograr unas características insustituibles en mi obra.

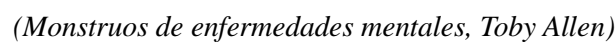
En este caso, este proyecto trata, por una parte, de evidenciar mis puntos positivos, y otra, de avanzar los aprendizajes para mejorarme.

Pienso que enfrentarse a los puntos débiles de uno mismo no es una tarea exclusiva del ámbito artístico, sino una actitud ante la vida.

La ilustración es una disciplina situada entre medias del Arte y el Diseño. Sin ser considerada totalmente del campo del diseño, tampoco es apreciada como obra de arte; pero no podemos negar la gran calidad de muchos de sus “creadores” o “diseñadores”, que nos ofrecen ideas y habilidades técnicas de indudable calidad que

Este hecho me transmite energía positiva para enfrentarme a las dificultades que pueda significar expresarse artísticamente mediante la ilustración.

1. Toby Allen



De la ansiedad a la depresión pasando por el trastorno obsesivo compulsivo, Toby Allen pretende particularmente con sus obras darles sustancia y apariencia más manejable a las intangibles enfermedades mentales, convirtiéndolas en entidades físicas.

“Espero ayudar a la gente a ver su enfermedad con distinta luz, darles una apariencia más manejable”

Toby Allen

En un proyecto que desarrolla desde el 2013 plasma en una serie de ilustraciones de monstruos que representan su particular visión de los trastornos mentales en los que pretende de dar un sentido real a algunas entidades clínicas. Sus descripciones un tanto caprichosas del trastorno mental no pretenden ser rigurosas sino más bien una interpretación empática de los monstruos aterradoros con los que algunos tienen que luchar día a día.

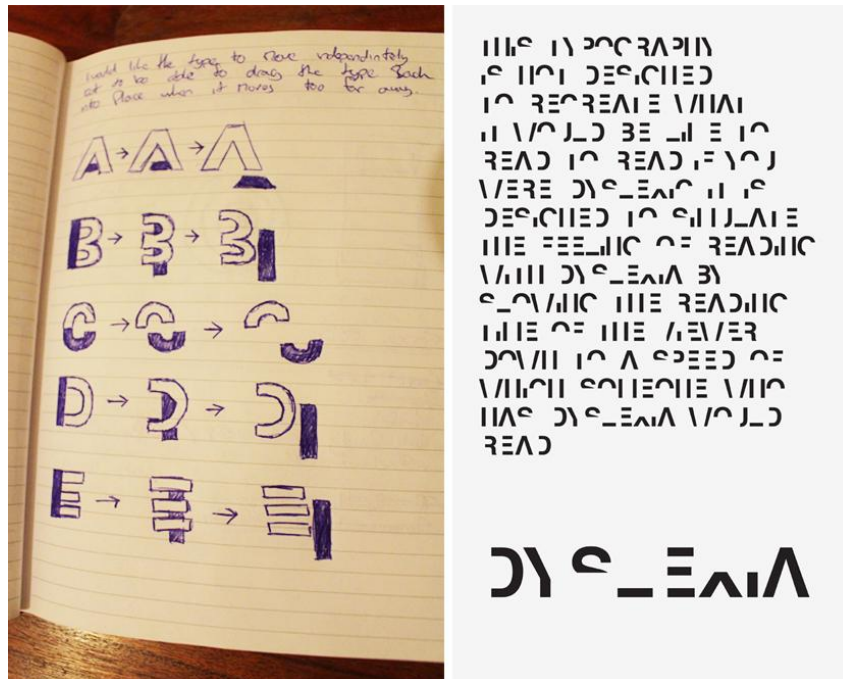
La finalidad de este proyecto proviene de ayudar a la gente que tiene el mismo sufrimiento de mirar su enfermedad de una forma cómica.

2, Daniel Britton



El diseñador gráfico inglés Daniel Britton creó una pieza gráfica que permitiera entender y generar empatía con los estudiantes disléxicos. Para esto diseñó una tipografía que lo que hace es reducir la velocidad de lectura de una persona no

dislética hasta la de una persona con dislexia³ , y así lograr que las personas se puedan poner en el lugar de la gente con dislexia y comprendan lo que es leer con esa condición.



(Proceso y bocetos del diseñador, Daniel Britton)

Creo que una vez que la dislexia sea entendida entonces como una nación podemos crear mejores condiciones de aprendizaje para los estudiantes disléxicos y dejarlos sobresalir de la misma manera que cualquier otra persona.

Daniel Britton

Hay gran numero de artistas, dibujantes, diseñadores están dispuestos a aplicar la experiencia y aprovechar su habilidad de mejorar la sociedad, Toby Allen y Daniel Britton son solo un ejemplo de ello.

³ La dislexia (del griego δυσ- "dificultad, anomalía"; y λέξις, "habla o dicción") es la dificultad en la lectura que imposibilita su comprensión correcta.

Posicionamiento de la ilustración en el mundo del Arte.

La ilustración del libro tiene un lugar importante en la historia del desarrollo de las artes plásticas.

Mediante la ilustración se producen imágenes que llevan un mensaje, como ya lo hicieron las pinturas rupestres, o los mosaicos religiosos en su momento. Un buen punto de partida donde colocar el inicio de la ilustración son los manuscritos medievales.

Pero la ilustración, tal y como la conocemos hoy en día, es decir, con su capacidad de reproducción, surge en occidente con el nacimiento de la imprenta. La invención de la imprenta supuso el golpe de gracia de los manuscritos, en los que los miniaturistas se dedicaron a ilustrar con sus composiciones y rúbricas iluminadas, las iniciales y márgenes de los hoy llamados incunables.

La ilustración del libro -en particular del libro poético- puede incitar al lector-espectador a un "delirio de imágenes": las imágenes visuales creadas por el ilustrador se mezclan con las imágenes abstractas provocadas por el texto; y juntas sugieren nuevas imágenes.

En el mundo de las artes visuales, los ilustradores siguen entre dos mundos, sin llegar a ser considerados ni artistas plásticos y ni diseñadores gráficos. Sin embargo viven en una época dorada donde Los juegos de ordenador y los cómics están en continuo desarrollo, por lo que los ilustradores actuales adquieren una gran importancia y popularidad en estos mercados.

De esta manera, el ilustrador adquiere una gran ventaja sobre otros creadores en el mundo de la comunicación y el mensaje pues este puede conmover o afectar a un mayor número de receptores.

La ilustración como síntoma y protagonista del dilema inmediato que marca la proximidad y las distancias presentes entre el producto del diseño y el producto de arte, todavía dentro del terreno de la creación individual y concreta de una imagen, donde muchas veces la única diferencia estriba en el enfoque funcional entre la ilustración y un cuadro: Un ilustrador entrega un original para su reproducción, mientras el artista entrega el original de la obra para ser comercializado por galería.

Ramón Almela⁴

Creo que una ilustración es una suma de calidad estética, buena técnica y originalidad narrativa, una cantidad de lo que nos rodea nos llega a través de ella.

Cada artista puede ejercerlo a su manera; desde el clásico concepto de la ilustración como interpretación visual, generalmente de un escrito, a la libre creación de un universo propio de un terreno tal vez más cercano a la pintura.

En este caso quiero mencionar la obra de Walter Benjamin, *El autor como productor*⁵, quien dice que cuando estás frente a algo que te impacta estéticamente estás frente al Arte..

⁴ Ramón Almela (Lorca, Murcia, España, 1958). Doctorado en Artes Visuales por la Universidad Complutense de Madrid. Tesis doctoral: *'La Pictotridimensión. Proceso Artístico Diferenciado'*.

⁵ WALTER BENJAMIN "El autor como productor"

El propio Andy Warhol, a mediados de la década de los 50, se identificaba como ilustrador comercial y diseñador de escaparates, no siendo considerado como pintor por la comunidad artística. Por otra parte encuentro que en los círculos del arte de hoy es difícil encontrar un artista que su trabajo, en el fondo, no ilustre algo.

La ilustración comercial y la caricatura, reproducidas en diversos medios desde el cartel a la revista son un elemento crucial, con posibilidades ilimitadas, en la comunicación visual de la sociedad presente.

Podemos decir que la ilustración es una disciplina que forma parte del proceso global de comunicación. Se trata, además, de un campo de trabajo que está adquiriendo más y más importancia en los últimos tiempos Ilustrar es una opción laboral en alza.

4. Descripción detallada y razonada del proceso de investigación plástica realizado, apoyada por imágenes (incluyendo bocetos, transformaciones, fases de ejecución, etc.).

En primer lugar realicé un proceso de búsqueda de ideas e información adaptables en obras relacionadas con mi objetivo.

Me ocupó largo tiempo la búsqueda de series y revistas sobre la enfermedad y su cirugía, y sobre imágenes en las que me apoyaría para las ilustraciones que se refirieran a esta parte de la narración.

La idea de una aventura marina estaba inspirada del concepto del inconsciente colectivo de Jung⁶, quien propone una comparación en la que imagina la conciencia como una isla, de la misma manera en mi propuesta, lo que vemos bajo el mar es lo inconsciente personal, luego al fondo es lo inconsciente colectivo.

Desde mi punto de vista, una lucha de la vida forma parte de la naturaleza humana, una intuición suprema llamada instinto de supervivencia.

Así que aplico el viaje submarino como símbolo del proceso de operación, que representa la lucha por la vida.

Desde entonces empecé a buscar fuentes como paisaje bajo el mar, seres marinos que puede tener relaciones con los materiales sanitarios para hacer conexión de imagen.

Primera etapa de este desarrollo es como coleccionar datos necesarios.

⁶ ~~es-Es~~ un término acuñado por el psiquiatra suizo Carl Gustav Jung, quien postuló la existencia de un sustrato común a los seres humanos de todos los tiempos y lugares del mundo, constituido por símbolos primitivos con los que se expresa un contenido de la psique que está más allá de la razón. Según indicó ~~su propio~~ autor,⁷ el concepto, más allá de su denominación propia del campo de la psicología, es semejante a otros que se hallan presentes en el trabajo de Lucien Lévy-Bruhl, Henri Hubert & Marcel Mauss y Adolf Bastian.



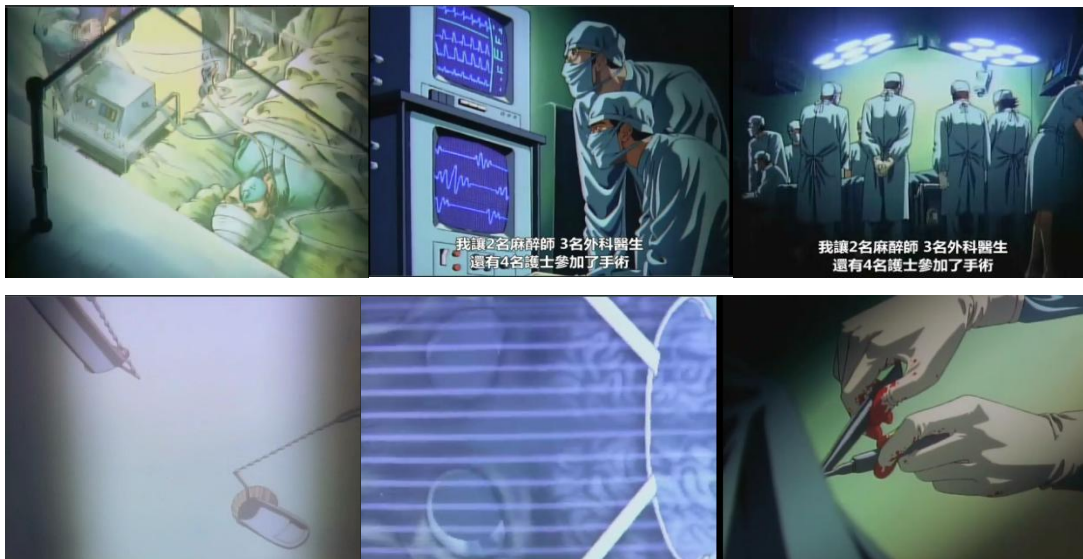
Gake no ue no Ponyo, estudio Ghibli, 2008. Película anime.



Sound of Colors/Starry Starry Night(2009)/*Metros*(2001) Gimmy Liao. Álbum ilustrado.



Escenas bajo el océano de La canción del mar, 2014. Película de animación.



Escenas de operación médica de Black Jack, 1993

Desde este punto partido he observado muchas obras relacionadas, empecé a hacer bocetos y practicar con el dibujo de objetos concretos especialmente extraños para mí. Al mismo tiempo diseñaba a la protagonista de la historia.

El diseño final de la protagonista debía transmitir un carácter abierto, optimista, alegre, dinámico, para reflejar el deseo de una paciente sin movilidad.

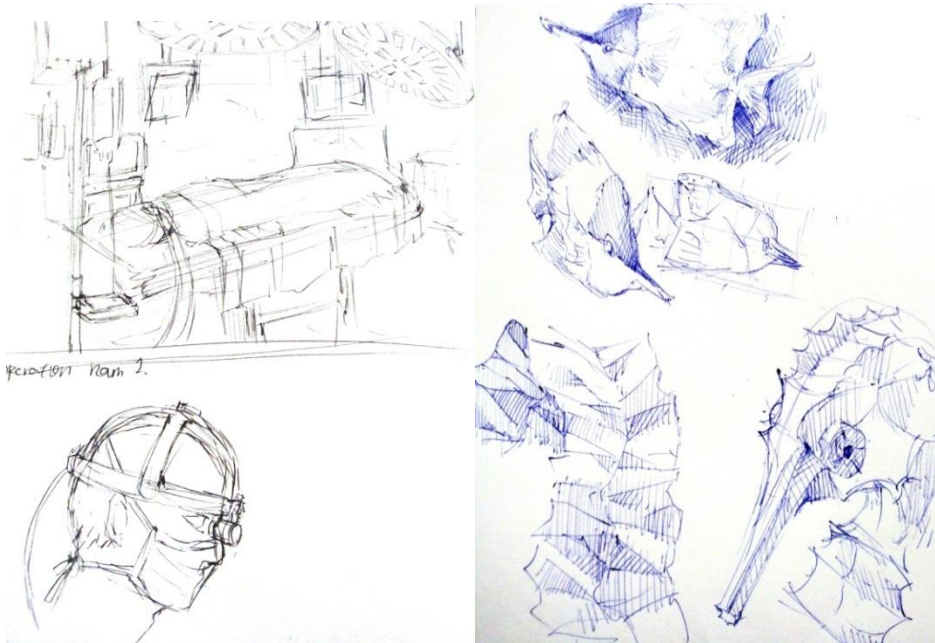




(Bocetos del diseño de la protagonista.)

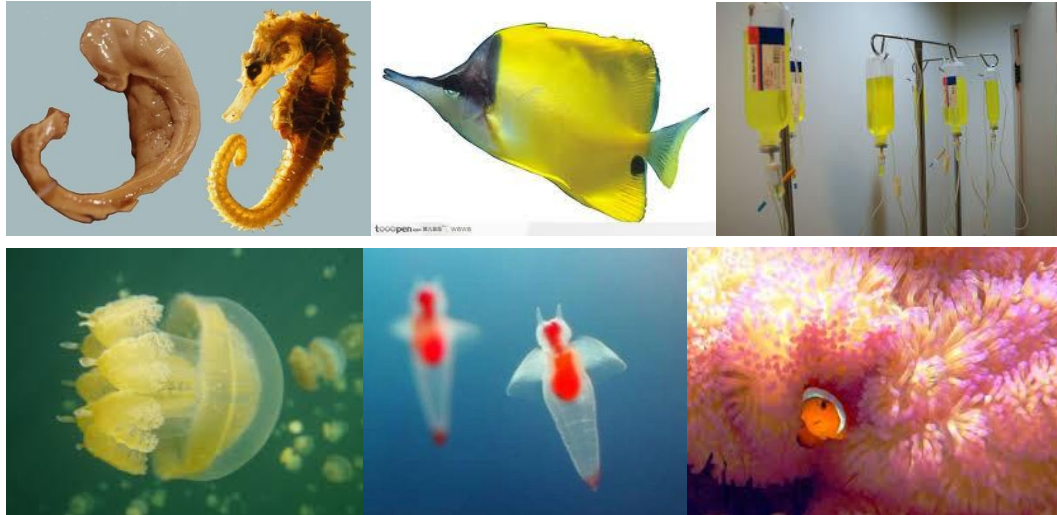
El estilo elegido me permite una forma trabajar ágilmente gracias a los, contornos definidos y una mayor ductilidad. Todo ello buscando la claridad del mensaje.

Para la gama de colores predominante busqué una asociación de colores que resultaraarmónica para trasmitir confianza en la historia a los lectores.



(Estudio de boceto del proyecto.)

Durante el proceso de abocetado y storyboard, buscaba también las escenas marinas y los objetos y seres marinos que sustituirían las fases médicas de la cirugía.



El caballo del mar representa el lugar al que debe acceder el cirujano para curar a la paciente, un lugar profundo del cerebro, el hipocampo.. El hipocampo guarda una curiosa semejanza con la forma del caballito de mar o hipocampo.

El pez tropical es un animal que necesita una cierta temperatura para mantenerse vivo, aquí representa la terapia intravenosa para mantener el cuerpo a la temperatura adecuada para mantenerse vivo y al mismo tiempo recibir el tratamiento médico adecuado.

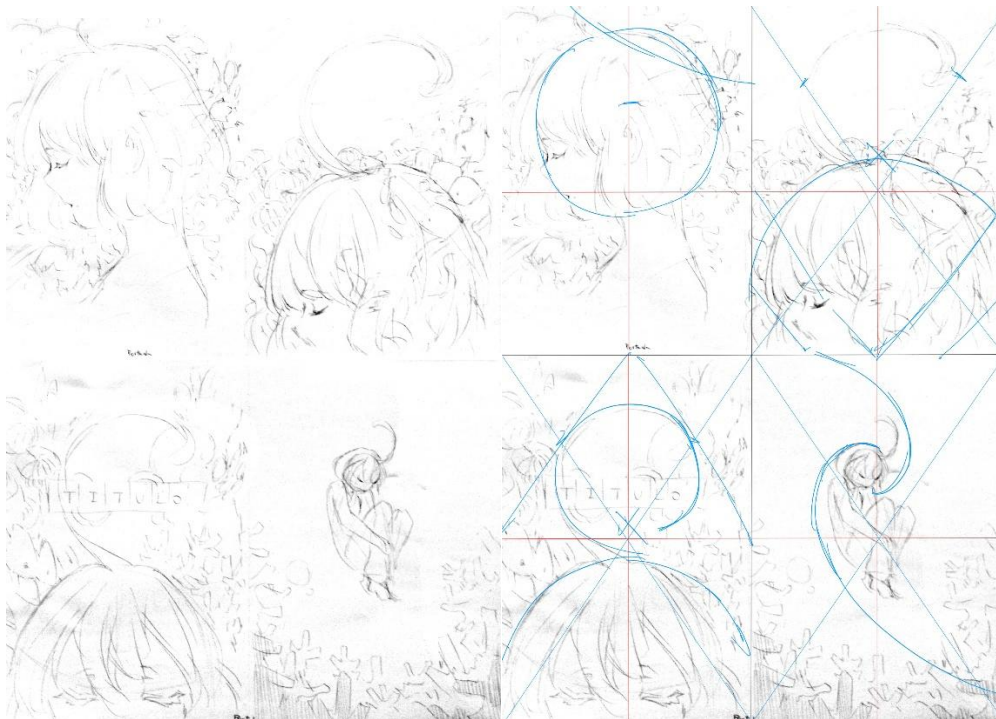
La medusa dorada y la medusa luna, son dos tipos de medusas sin veneno, que viven en el famoso *Jellyfish lake* de Palua.

Las medusa no tienen branquia ni pulmon, el organismo entero intercambia el oxígeno por anhídrido carbónico, aquí representa la máscara de oxígeno y el comienzo de la operación.

Clione limacine, conocido como ángel del mar o mariposa marina o pez ángel habita en la zona fría a más de 50 metros bajo de mar,.

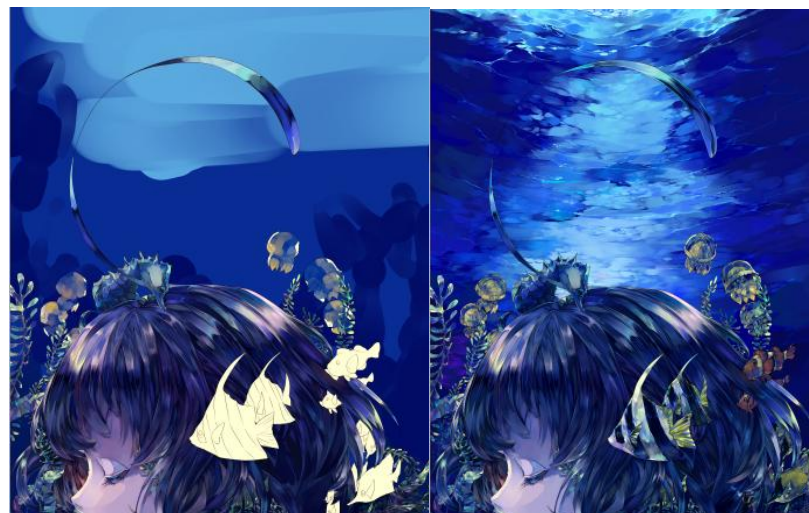
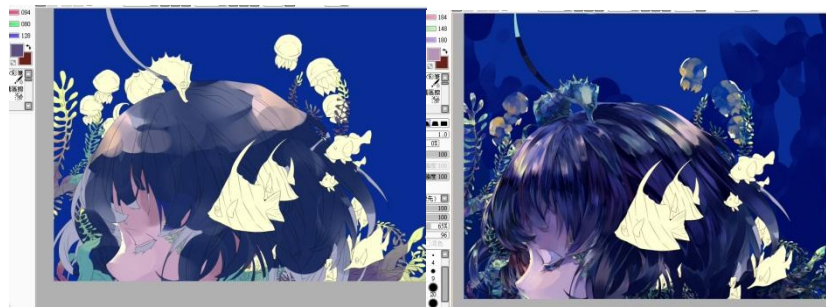
Representará la temperatura de la protagonista que en un momento dado baja tanto que corre peligro de su vida. La forma del animal simboliza que se encuentra cerca de la muerte.

Tras una larga selección, tras haber decidido los seres que formarán parte de la metáfora visual, procedí al encaje de todas las ilustraciones del storyboard, y a la búsqueda de la composición definitiva de cada una de ellas.

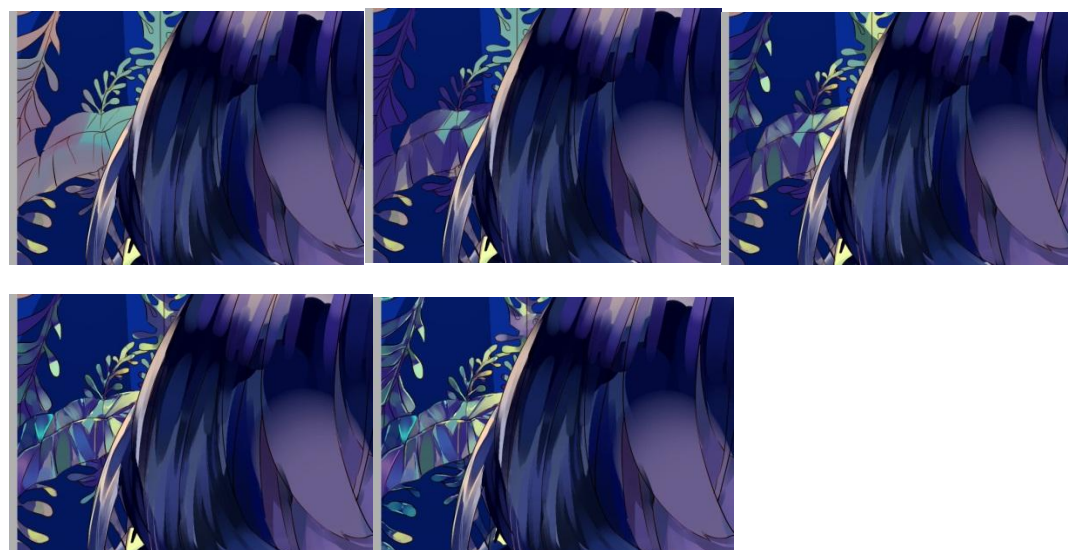


Había bastante pruebas del encaje sobre la ilustración de la portada, al pensar que el mayor espacio será ocupada por el color frío, no se puede usar la diferencia entre los colores para que la imagen queda equilibrada.

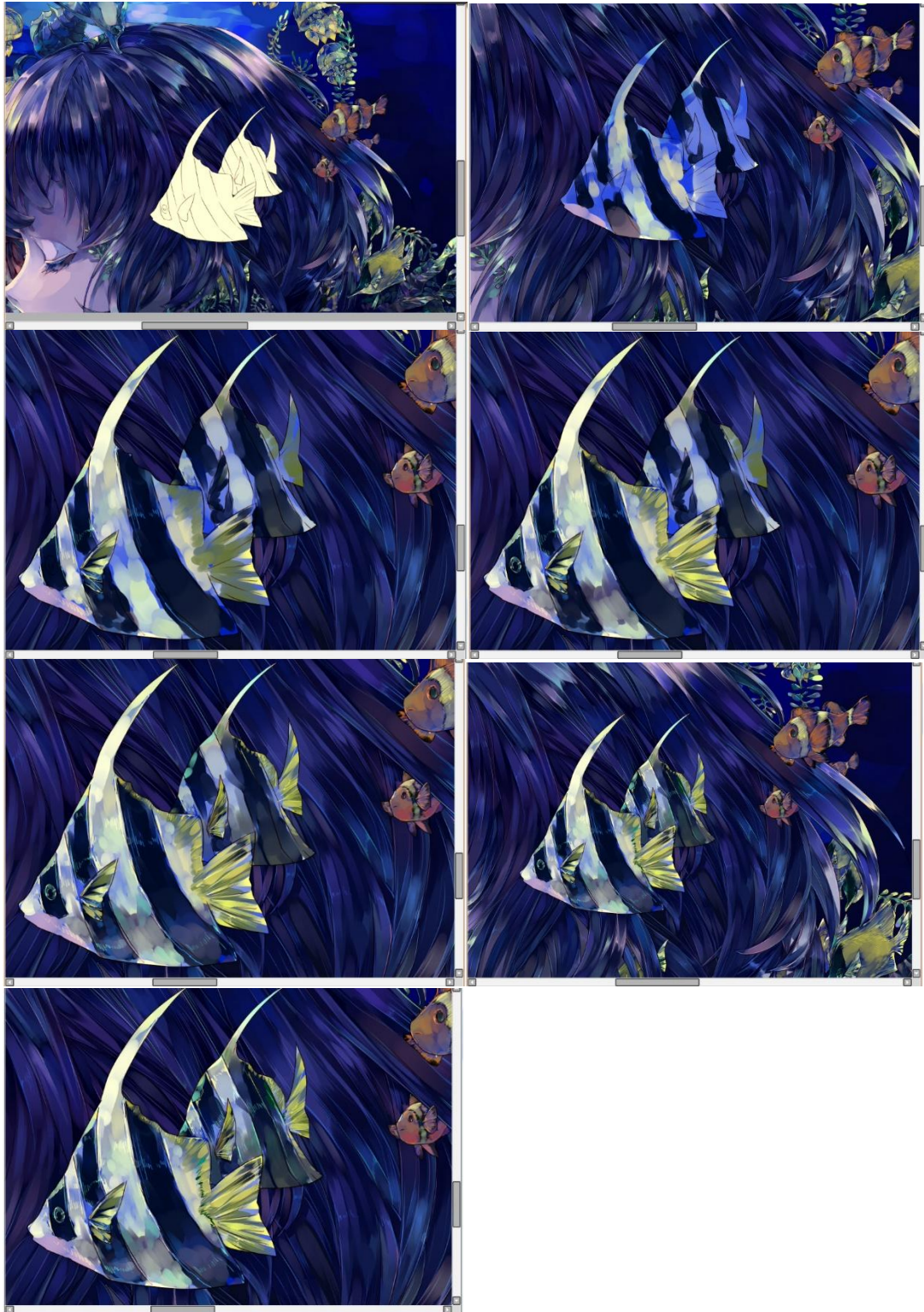
Así que es muy importante de la composición de las curvas, intentaba concentrarse la vista de los lectores al centro de la ilustración, al final pasando en líneas limpias.



(Proceso de produccion- portada.)

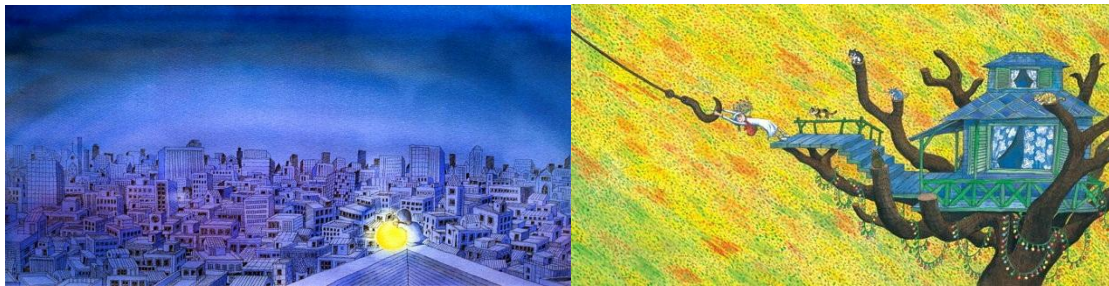


(Proceso de colorear, detalle de hierba marina)



(Proceso del detalle. La portada.)

5. Descripción del proceso de investigación teórico-conceptual realizado para la consecución del trabajo plástico, en la cual habrán de razonarse el análisis y aplicación en el proyecto de la documentación recopilada y, según el caso, de la obra de al menos 10 artistas cuya vinculación con el tema y/o lenguaje a investigar sea de relevancia para el arte contemporáneo.



(LA LUNA SE OLVIDÓ / El sonido de los colores, Jimmy Liao)

Jimmy Liao es el ilustrador mas destacado de mi país.

Él ha sido mi guía en el campo del arte plástico, sus dibujos caracterizan un tono romántico, onírico, imaginativo y poético, destacan por su delicadeza que combina diversas formas narrativas en las que imprime un tono luminoso y, a la vez, misterioso y oscuro.

Sus obras rellenas de sus trazos propios y bien determinados, adquiere una riqueza de colores pero en muchos casos suyos, espacio con pincelada escasas y elementos densos fabrican imágenes expresivas que transmiten melancolía y soledad.

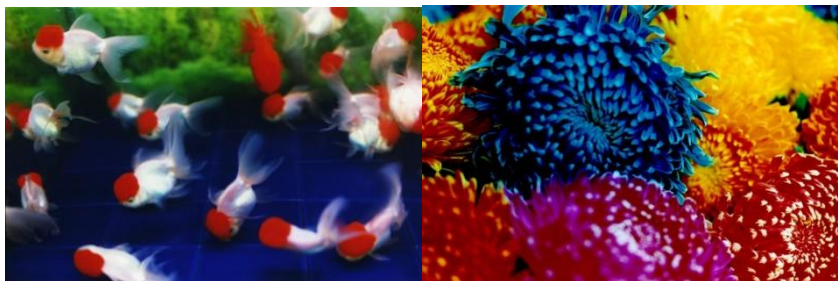
En “El sonido de los colores”, representa un mundo de una ciega tras viaje y viaje, uso de gran variedad de elementos relacionado con el sonido, luego materializa esa sensación abstracta con imagen, a mi me parece muy importante este actitud cuidadoso y esmerado frente .

Las obras de Jimmy Liao tiene un aspecto cuidadoso consiste en intensidad y

dispersión de la imagen, este detalle provoca un descanso para la vista humana, también fue el punto donde me ha inspirado de fabricar ilustraciones de blanco y negro para una pausa del efecto visual.

Otro aspecto que me ha afectado fue la parte conceptual, en el libro *El sonido de los colores* toma el punto de vista de una ciega como protagonista, el mundo extiende a partir de una paciente, una persona no corriente.

Me gustaría entenderlo, después representarlo a lo mejor.



Ninagawa Mika

Nació en Japón en 1972 y es una de las fotógrafas contemporáneas más importante ultimamente, sus fotografías son de colores vibrantes y brillantes. Las flores, los peces de colores y los paisajes son los protagonistas de sus fotografías.

El color como fuente de expresión llevado a su máxima potencia, normalmente compone los colores primarios con los complementarios o los colores opuestos.

Crea un mundo de vez llena de fantasía, contraste fuerte, de alta saturación y

surrealista.

Debe de ser lo que ha dedicado en la carrera, sus fotos no tiene tanto volumen ni perspectiva, el concepto de diseño gráfico deja que sus obras transmite una sensación contradicción entre lo real y lo irreal.

Enfoquaba esta fotografía desde la asinatura de análisis de fotografía y de cine, ella también es una directora, sus obras dirigidas no como las largometrajes normales, baja la saturación, elimina la mayor luz y calidez en cuando se trata una escena triste o negativa, quizá es porque según Ninagawa, todos los sentimientos tienen su valor de existir, existen ambos para compensar uno y otro.

Ninagawa siempre emplea elementos o montaje opuesto para expresar la contradicción y la coexistencia de las cosas, una vez que estamos acostumbrando de la fantasía que ha provocado, la impresión será más fuerte cuando se rompe ese espejismo.



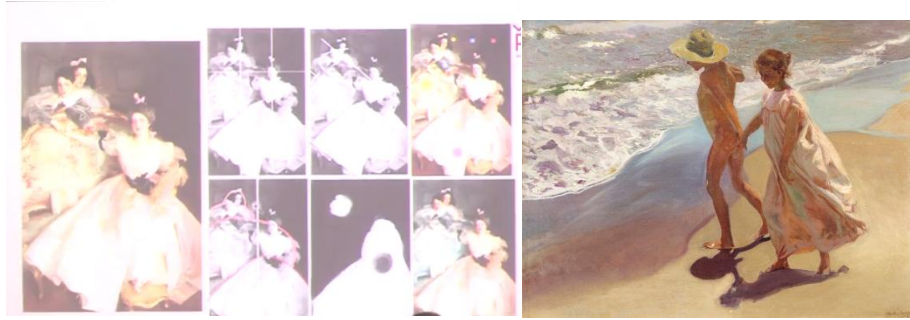
A parte de la filosofía suya y la fe que ha ejecutado, he analizado también la técnica que posee, maneja bien el grado de saturación y el juego de colores para llegar un efecto visual de armonía sin calculado perfectamente el encaje.



(*White bride*, Krenz)

Hubo un tiempo estaba fijando un ilustrador asiático- **Krenz**, que organizado bastante

información sobre el estudio de dibujos, pintura, etc.



(Estudio y análisis de Krenz/ La playa y el mar, Joaquín Sorolla)

Hace análisis sobre pinturas de antiguas épocas y pintores europeos según el encaje, movimiento, el uso de los colores para luego aplicarse la teoría en obras.

En este caso voy a mencionar un ejemplo de **Joaquín Sorolla**, la manipulación de colores suya es digna de reflexionar, en la charla de Krenz, hizo un análisis de la escala de colores que pinta Sorolla, no intentaba dar el sentido de volumen con solo colores de luminosidad y oscuro, sino representa con cuidado la saturación entre los colores fríos y colores calidos, esta manera puede enriquecer la imagen sin imprevisto ni desacuerdo, llega un efecto visual eufórico.



(Cyrano/ Princesa de Rébecca Dautremer)

Se encuentran otros ilustradores que hacen juego con saturación, por ejemplo la ilustradora francesa, **Rébecca Dautremer**, el color es un mensaje extra en sus obras, haya bastante colores fríos, medios mezclados en mayor parte en sus ilustraciones, pero utiliza rojo, naranja, color brillante y llamativo para destacar el protagonismo y para la concentración de la observación visual humana.

Los colores del mismo valor o saturación, aunque sean de diferentes matices, es más fácil de provocar impresión confusa y desorden, si no enfatizarlo con líneas, los espectadores son incapaces de enfocar bien el protagonismo de la imagen.

Me gustaría de enfocar estos conocimientos, pensar bien antes de pintar o dibujar, pensar en posición de los lectores, buscar una solución que puede transmitir lo que pretende sin obstáculo.

Las ilustraciones que realice para este proyecto he intentado hacerlo de una manera de manipulación de los colores antes que nunca, ejecutaba las teorías que estudié.



(Ana Juan / Audrey Kawasaki)

El feminismo y el estilo detallista también me ha afectado bastante, como obras de **Ana Juan** (Valencia, 1961) y de **Audrey Kawasaki** (Los Angeles, 1982);

En la obra de Ana Juan hay una sensibilidad especial por captar el gesto preciso, las tensiones y el dramatismo. Sus composiciones dominan las dinámicas perceptuales produciendo siempre escenas bien dimensionadas.

Los trabajos de Kawasaki son a la vez inocentes y eróticos. Cada tema es atractivo pero inquietante, uso adecuadamente cada tema representado, mucho detalle en los elementos relacionados sin descuido.

El mundo del arte asiática ha enfocado en la técnica plástica como las líneas y colores planos, con estos elementos para realizar obras detallada con meticoloso trabajo, esta manera no permite que tiene un volumen y sensación de claro-oscuro como pinturas occidentales, pero puede conseguir un ambiente misterioso.

En este caso, me parece necesariamente aprender las técnicas refinadas para completar el lenguaje visual de mis trabajos, en la portada también utilice parte de la cabeza de la protagonista para referir el protagonismo femenino.

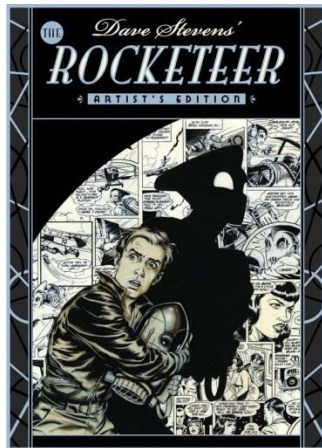


En las paginas monocromos he aplicado la técnica del comic estadounidense, especialmente en el trabajo de sombras, como ha mencionado Anand Kaviraj sobre la importancia de “inking”, corta bien la zona para sombrear, la intención de producir efecto tridimensional con solo blanco y negro.

Por otra parte, esta técnica posee un ambiente del efecto fotográfico y el documental, adciona expresión de un aspecto de la realidad, me gustaria usar este para referir el aspecto de la condición real.

En este campo destaca artistas como **Dave Stevens, Sean Murphy,**

Ambos agarren una proporción adecuada entre luz y sombras.



(Dave Stevens)

Otros artistas lo que me toma referentes no solo son partes físicas, sino los trabajos antemanos o preparados.

Me gusta mucho ver los bocetos eliminados y datos descartados, desde los que han aplicado y llegan a ser realizados, puede entender mejor la forma de pensar, como los estudios que ha hecho **Yoshitoshi Abe** y **Juanjo Guarnido**, para conseguir mejor resultado de completar una escena o viñeta, varias preparación hecho.

6. Dossier gráfico de presentación del trabajo plástico resultante de todo el proceso de investigación, con sus correspondientes fichas técnicas.



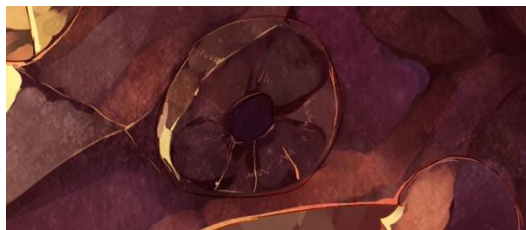
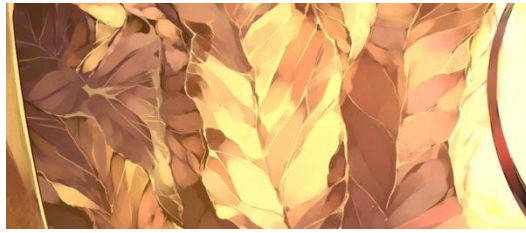
Yu Chen **UMIKO.**

(2015) detalle, Din A4, SAI/Photoshop



Yu Chen **UMIKO.**

(2015) detalle, Din A3, SAI/Photoshop.



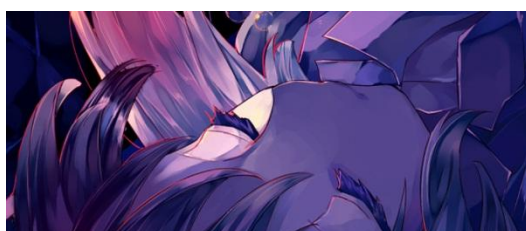
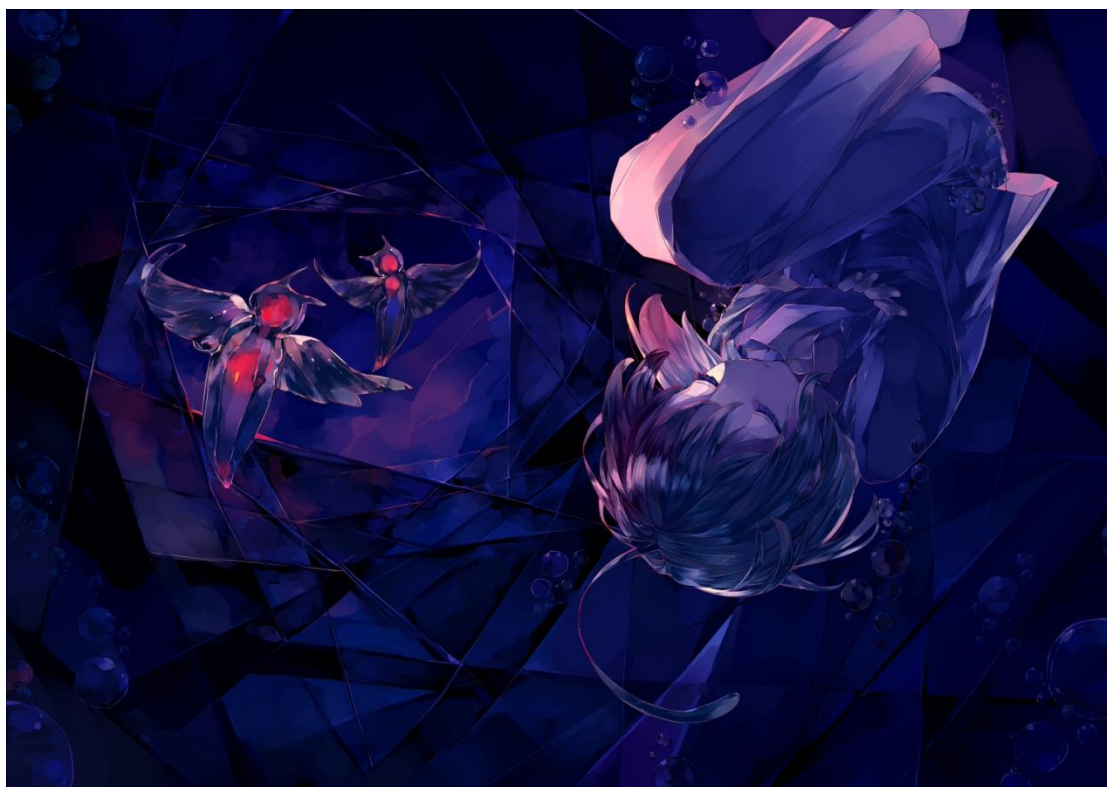
Yu Chen **UMIKO.**

(2015) detalle, Din A3, SAI/Photoshop.



Yu Chen **UMIKO.**

(2015) detalle, Din A3, SAI/Photoshop.



Yu Chen **UMIKO.**

(2015) detalle, Din A3, SAI/Photoshop.

7. Cronograma de desarrollo de todo el proceso realizado

En principio queria hacer un comic como medio narrativo, pero creo que es demasiado extenso para los menores, cortar la escena en viñeta se limita bastante el impacto que puede traer de un paisaje bajomar, ademas la historia no es lo fundamental de este trabajo, y por otro motivo, la ilustración se me da mejor, el color es lo que quiero hacer mayor dedicación, no quiero que los espectadores lean el libro sino disfrutarlo.

Los mayores puede reflexionar las paginas de colores comparando con los de blanco y negros, para los menores o pacientes difícil de leer, quiso eliminar los textos.

La primera etapa de este trabajo a costado bastante tiempo en Principio, pero se decide el tema y la línea del trabajo en mediano del Octubre, desde entonces empecé a recoger y absorber información, este proceso duró dos mas o menos, durante este tiempo también decidí el ambiente general de esta trabajo y hizo unos prebocetos con colores para asegurarse.

Tras la vacacion de navidad, enero y febrero, entregué un resumen sobre los elementos escogidos y el boceto de paginas de colores y de monocromos.

Desde el marzo comencé a realizar cada ilustracion bien terminados, este proceso dura bastante tiempo, porque el resultado depende de mi condición, hice prácticas de copias del foto o paisaje para entrenar mi sensibilidad del color, a veces cambio la idea y hubo que eliminar las escenas.

En el Junio ha pasado un accidente de quemadura en la mano derecha, no podia realizar dibujos detallados, hubo que dejar la parte práctica un tiempo, y finalmente, regresé a trabajar el Septiembre.

8. Presupuesto detallado de producción del trabajo plástico realizado.

Concepto	Precio (€)	Cantidad	Total (€)
----------	------------	----------	-----------

Bolígrafos (azul)	0,75€/unidad	1 unidades	0,75€
Bolígrafos (negro)	0,75€/unidad	1 unidades	0,75€
Cuaderno	3,00€/unidad	1 unidad	3,00€
Papel	1.75€/ 200 unidades	1 unidad	1,75€
Impresión digital	0,60€/unidad	5 unidad	3,00€
A-4 (Pruebas)			
Impresión digital	1,20€/unidad	2 unidad	2,40€
A-3 (Pruebas)			
Impresión digital	15,00€/unidad	4 unidades	60,00€
A-4 (libros)			
Encuadernacion manual	12,80€/unidad	4 unidades	51.20€

TOTAL: 122,85 €

9. Aportación detallada de las referencias bibliográficas utilizadas, así como de las, en su caso, videográficas y documentales en general utilizadas.

Referencias web

ABlog. Yoshitoshi Abe. [Fecha de consulta: 13/10/2014] Disponible en Internet:

<http://abworks.blog83.fc2.com/>

Audrey Kawasaki.[Fecha de consulta: 20/03/2015] Disponible en Internet:

<http://www.audrey-kawasaki.com/>

BeautiMode-Ninagawa Mika. Lan Liu. [Fecha de consulta: 28/09/2014] Disponible en Internet:

<http://www.beautimode.com/%E8%8F%AF%E9%BA%97%E9%A2%A8%E6%97%A5%E6%9C%AC%E5%A5%B3%E6%94%9D%E5%BD%B1%E5%B8%AB%E8%9C%B7%E5%B7%9D%E5%AF%A6%E8%8A%B1-%E9%8F%A1%E9%A0%AD%E4%B8%8B%E7%99%BE%E8%8A%B1%E7%B5%A2%E7%88%9B%E7%9A%84%E7%B9%BD/>

Boliteca. [Fecha de consulta: 02/10/2015] Disponible en Internet:

<http://bibliotecaescolarceiplosboliches.blogspot.com.es/2013/02/sabes-que-es-un-libro-album-o-album.html>

Comic Related. A.Kav Kaviraj.[Fecha de consulta: 28/01/2015] Disponible en Internet:

<http://comicrelated.com/news/14686/kavs-tips>

Comic Related. A.Kav Kaviraj.[Fecha de consulta: 28/01/2015] Disponible en Internet:

<http://comicrelated.com/news/17884/kavs-tips>

El dilema actual entre arte y diseño. Ramón Almela [Fecha de consulta: 30/10/2015]

Disponible en Internet:

http://www.homines.com/arte_xx/dilema_arte_diseno/index.htm

Drawing by beat. Ana Juan [Fecha de consulta: 30/09/2014] Disponible en Internet:

<http://anajuan.net/>

Guía de comic-BlackSad. Jose A. Serrano. [Fecha de consulta: 28/10/2014]

Disponible en Internet:

<http://www.guiadelcomic.es/g/juanjo-guarnido.htm>

Haibane Reimei. Way . [Fecha de consulta: 28/09/2014] Disponible en Internet:

<http://thesw.pixnet.net/blog/post/25537385-%E7%81%B0%E7%BE%BD%E8%81%AF%E7%9B%9F>

Krenz's Artwork. Krenz [Fecha de consulta: 28/02/2015] Disponible en Internet:

<http://krenzartwork.weebly.com/>

<https://www.plurk.com/KrenzArtwork>

Mika Ninagawa. [Fecha de consulta: 10/2014-10/2015] Disponible en Internet:

<http://www.ninamika.com/>

Rebecca Dautremer. [Fecha de consulta: 02/10/2014] Disponible en Internet:

<http://www.rebeccadautremer.com/>

Sean Gordon Murphy. [Fecha de consulta: 10/02/2015] Disponible en Internet:

<http://seangordonmurphy.com/>

WIKIPEDIA. [Fecha de consulta: 10/2014-10/2015] Disponible en Internet:

<http://www.wikipedia.com>

ZestyDoesThings. Toby Allen [Fecha de consulta: 30/09/2014] Disponible en Internet:

<http://zestydoesthings.tumblr.com/>

Bibliografía libros

- Armenta García, Carmen María. *Carrera del Darro de Granada* / Carmen María

Armenta García ; director del proyecto de investigación Javier Gallego Roca.

Ed. Granada : Universidad de Granada, 2014.

- Congreso Certamen de Ilustración Injuve. *Certamen de ilustración injuve : [catálogo]*

del 12 de diciembre al 13 enero, Sala Amadís.

Ed. Madrid : Instituto de la Juventud, 2000

- Dawber, Martin. *El gran libro de la ilustración contemporánea* / Martin Dawber.

Ed.Barcelona : Parramon , 2009.

-Expósito, Marcelo. *Walter Benjamin, productivista* / Marcelo Expósito

Ed. Bilbao : Consonni, 2013

- Juanjo Guarnido y Juan Díaz Canales (2000, 5ª edición (2006)). *Blacksad: Un lugar entre las sombras*. Norma.

- Juanjo Guarnido y Juan Díaz Canales. *Blacksad: Cómo se hizo Blacksad*. Norma.

- Juanjo Guarnido y Juan Díaz Canales (2003). *Blacksad: Artic-Nation*. Norma.

- Todorov, Tzvetan. *El espíritu de la Ilustración* / Tzvetan Todorov

traducción de Noemí Sobregués Ed.Barcelona : Galaxia Gutenberg, 2014

-Yoshitoshi Abe グリの街、灰羽の庭で —安倍吉俊灰羽連盟画集

(Yoshitoshi Abe's art work) Ed. Kadokawa.2003

- Zeegen, Lawrence. *Principios de ilustración [Recurso electrónico]* Lawrence Zeegen.

Barcelona : Editorial Gustavo Gili, 2013.

Bibliografía Videos.

-*Black Jack OVA, karte.02*(1993), © TEZUKA PRODUCTIONS

- *Gake no ue no Ponyo*(2008), Studio Ghibli.

- *La canción del mar* (película de 2014), StudioCanal.